



Manual Orientativo do Canvas
para o Segmento de Games





Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Sebrae

**Presidente do Conselho Deliberativo Nacional
Roberto Simões**

**Diretor-Presidente
Luiz Eduardo Pereira Barretto Filho**

**Diretor-Técnico
Carlos Alberto dos Santos**

**Diretor de Administração e Finanças
José Claudio dos Santos**

**Gerente da Unidade de Atendimento Coletivo Serviços - UACS
Juarez de Paula**

**Coordenadora Nacional de Economia Digital- UACS
Rosana Melo**

**Arte Gráfica e Diagramação
Radiola Design e Publicidade**

**Desenvolvimento de Conteúdo
Mutopo Brasil**

**Consultoria Técnica
Marina Miranda
Peter Sola**

Brasília, dezembro de 2014.

CARREGANDO



SEGMENTO DE JOGOS DIGITAIS

Os avanços tecnológicos permitiram a distribuição dos jogos digitais via downloading ou streaming; como também, diversas possibilidades de geração de receita desde publicidade, venda de acessórios virtuais e opções mais exclusivas para um mercado especializado.

Ao mesmo tempo, a equipe para a sua produção deve ser formada por programadores de computação, engenheiros de softwares, artistas, animadores, roteiristas, designers e compositores de música; sendo assim multidisciplinar e internacionalizada.

Aos principais modelos de jogos digitais são: entretenimento como os jogos casuais e jogos com foco em publicidade, como também, jogos sérios com foco em educação, saúde e corporativo.

Fonte: Relatório Final – Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais, 02/2014, BNDES.

GERAL

As principais atividades para os jogos digitais são: desenvolvimento de parcerias com as agências de comunicação, desenvolvimento de plataforma e rede de aplicativos com o intuito de aumentar a base de usuários, maior reconhecimento da marca e do desenvolvedor.

Sua principal fonte de receita é através das informações de acesso aos usuários, que obtém o jogo de forma gratuita, sendo que seus canais são; loja de aplicativos e conteúdo viral na Internet.



GERAL

PRINCIPAIS PARCEIROS

Rede de Apps

Agências de comunicação

Dev Platforma

Rede de freelancers

PRINCIPAIS ATIVIDADES

Aquisição de usuários

Suporte para Usuário

Necessidade do Cliente

Desenvolvimento

PRINCIPAIS RECURSOS

Base de pessoas

Marca

Pessoa Desenvolvedor

Propriedade intelectual

ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvolvimento

Estrutura Servers

Comissão APP Stores

PROPOSTA DE VALOR

RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

App Store

Suporte
Email

Website

Newsletter

CLIENTELA

Jogadores

CANAIS

Internet

APP Store

RENDA

Gratuito
Acesso de
dados

CASUAL

PRINCIPAIS PARCEIROS

Investidor

Agente
(outsourcing)

Dev
Platforma

Publishers

Distribuidores

APP Store
Online

Sales analytics

PRINCIPAIS ATIVIDADES

Gestor de
projetos

Desenvolvimento

Canal de
vendas
Métricas

User experience
design

Suporte para
usuário

Aquisição
de usuários

PRINCIPAIS RECURSOS

Metodologia

Propriedade
intelectual

Pessoas

Pessoa
Desenvolvedor

ESTRUTURA DE CUSTOS

Estrutura
Servers

Desenvolvimento

Distribuição

Pesquisa

Engines

Comissão
APP Stores

Marketing

PROPOSTA DE VALOR

Conexão Social

Conexão afetiva universo game

Troca de Valor

Treinamento de habilidades

Diversão

Recreação

Transmídia

Merchandising

Captação De dados

RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte Email

Website

Newsletter

CANAIS

Plataforma para games desktop

Internet

Feiras

Eventos

APP Store

CLIENTELA

Parceiros de negócios

Jogadores

Cliente (outsourcing) whitelabel

RENDA

Propaganda

Micro Pagamento de itens virtuais

App Store

Contratação

Compra

Acesso aos Dados do usuários

Assinatura

SERIOUS GAMES

A principal característica dos serious games são jogos baseados em pesquisa e desenvolvidos e também feito em universidades.

Podemos observar que nos três segmentos aplicados (corporativo, educação e saúde) as propostas de valor estão principalmente alinhadas com: conexão social, aprendizagem, desenvolvimento profissional, prevenção, acesso à informação, recreação e experiência emotiva.

SERIOUS GAMES – EDUCAÇÃO

Neste modelo as principais atividades são: conteúdo educacional, desenvolvimento profissional, conexão social e que seja uma plataforma de testes e de métricas.

Seus principais modelos de receita são: gratuidade, venda por lojas de aplicativos, mensalidade e marketing para nicho.

Ao mesmo tempo, no que se refere aos clientes será direcionado para: contratantes, instituições governamentais, universidades, empresas, agências de publicidade e pessoas em formação.

SERIOUS GAMES – SAÚDE

Neste modelo seus principais parceiros são: investidores, consultoria, associação e distribuidores; no entanto, seus principais clientes são: instituições governamentais, mercado farmacêutico e hospitalar.

Seus principais modelos de receita são: fundos de pesquisa, marketing e propaganda, lojas de aplicativos, editais, comissão e consultorias.

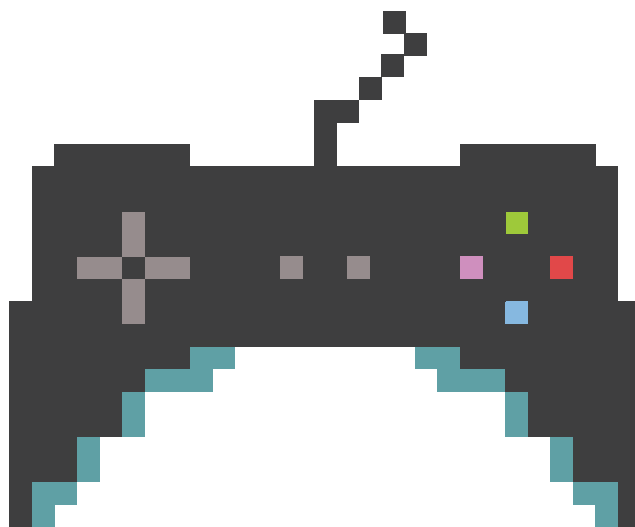
Ao mesmo tempo, no que se refere aos clientes será direcionado para: contratantes, instituições governamentais, mercado farmacêutico e hospitalar.

SERIOUS GAMES – CORPORATIVO

Neste modelo as principais atividades são: conteúdo educacional, desenvolvimento profissional, conexão social e que seja uma plataforma de testes e de métricas.

Seus principais modelos de receita são: gratuidade, venda por lojas de aplicativos, mensalidade e marketing para nicho.

Ao mesmo tempo, no que se refere aos clientes será direcionado para: contratantes, parceiros de negócios, instituições governamentais, organizações educacionais.



SERIOUS EDUCAÇÃO

PRINCIPAIS PARCEIROS

Investidor

APP Store
Online

Consultorias

Agências de
comuni-
cação

Associação

Distribui-
dores

PRINCIPAIS ATIVIDADES

Gestor de
projetos

Desenvolvi-
mento

Canal de
vendas
Métricas

User experi-
ence design

Suporte para
usuário

Entender a
necessidade

PRINCIPAIS RECURSOS

Base de
pessoas

Marca

Pessoa
Desenvol-
vedor

Propriedade
intelectual

ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvovi-
mento

Conteúdo

Estrutura
Servers

Comissão
APP Stores

PROPOSTA DE VALOR

Desenvolvimento profissional

Educação

Conexão Social

Recreação

Relacionamento e team building

Eficiência

Prevenção

Captação De dados

Desenvolvimento de pessoas

Propaganda

Marketing

RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte Email

Website

Newsletter

CLIENTELA

Jogadores em geral

Contratante

CANAIS

Internet

Empresas

Feiras

Eventos

APP Store

RENDA

Gratuito

Pesquisa (governo, empresas)

Pay per click
Propaganda rede de add

Comissão

App Store

Editais

Marketing (Dados, visualizações)

Consultorias

SERIOUS SAÚDE

PRINCIPAIS PARCEIROS

Investidor

APP Store
Online

Consultorias

Agências de
comuni-
cação

Associação

Distribui-
dores

PRINCIPAIS ATIVIDADES

Gestor de
projetos

Desenvolvi-
mento

Canal de
vendas
Métricas

User experi-
ence design

Suporte para
usuário

Entender a
necessidade

PRINCIPAIS RECURSOS

Base de
pessoas

Marca

Pessoa
Desenvol-
vedor

Propriedade
intelectual

ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvovi-
mento

Engines

Estrutura
Servers

Comissão
APP Stores

PROPOSTA DE VALOR

Desenvolvimento profissional

Educação

Conexão Social

Relacionamento e team building

Disseminar conteúdo

Captação De dados

Prevenção

Eficiência

Marketing

RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte Email

Website

Newsletter

CANAIS

Internet

Empresas

Feiras

Eventos

APP Store

CLIENTELA

Jogadores em geral

Contratante

RENDА

Gratuito

Pesquisa (governo, empresas)

Pay per click
Propaganda rede de add

Comissão

App Store

Editais

Marketing (Dados, visualizações)

Consultorias

SERIOUS CORPORATIVO

PRINCIPAIS PARCEIROS

Investidor

APP Store
Online

Consultorias

Agências de
comuni-
cação

Associação

Distribui-
dores

PRINCIPAIS ATIVIDADES

Gestor de
projetos

Desenvolvi-
mento

Canal de
vendas
Métricas

User experi-
ence design

Suporte para
usuário

Entender a
necessidade

PRINCIPAIS RECURSOS

Base de
pessoas

Marca

Pessoa
Desenvol-
vedor

Propriedade
intelectual

ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvovi-
mento

Engines

Estrutura
Servers

Comissão
APP Stores

PROPOSTA DE VALOR

Desenvolvimento profissional

Educação

Conexão Social

Recreação

Relacionamento e team building

Eficiência

Prevenção

Captação De dados

Desenvolvimento de pessoas

Propaganda

Marketing

RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte Email

Website

Newsletter

CANAIS

Internet

Empresas

Feiras

Eventos

APP Store

CLIENTELA

Jogadores em geral

Contratante

RENDА

Gratuito

Pesquisa (governo, empresas)

Pay per click
Propaganda rede de add

Comissão

App Store

Editais

Marketing (Dados, visualizações)

Consultorias

ENTRETENIMENTO

Já em relação ao entretenimento podemos dividir em dois: jogos casuais e advergames ou jogos publicitários com foco na exposição de marcas e produtos.

As principais características dos jogos casuais são: jogos com foco na diversão do usuário e na sua experiência do jogar, é intuitivo e altamente assimilável criando uma forte conexão com o usuário e direcionado ao público em massa.

No contraponto, temos os jogos casuais hardcore que exige maior dedicação e envolvimento do jogador, permitindo experiências mais profundas e densas.

Os principais modelos de receita são: propaganda, compra, micro-pagamentos de itens virtuais, acesso aos dados do usuário, loja de aplicativos, assinatura e mensalidade.

ADVERGAMES

Os advergames ou jogos publicitários na maioria das vezes são jogos sociais nas redes sociais, seus valores são; recreação, captação de dados e tráfego, marketing e que seja um jogo com alto engajamento envolvendo a marca ou contratante.

Os principais modelos de receita são: propaganda, compra, micro-pagamentos de itens virtuais, acesso aos dados do usuário, loja de aplicativos, assinatura, geração de tráfego e identificação de talento para empresas de recrutamento.

Suas parcerias são agências de comunicação, plataformas de desenvolvimento, rede de aplicativos e análise de vendas.



PRINCIPAIS PARCEIROS

Rede de Apps

Agências de comunicação

Dev Platforma

Sales Analytics

PRINCIPAIS ATIVIDADES

Aquisição de usuários

Suporte para Usuário

Entender a necessidade

Desenvolvimento

PRINCIPAIS RECURSOS

Base de pessoas

Marca

Pessoa Desenvolvedor

Propriedade intelectual

ESTRUTURA DE CUSTOS

Marketing

Desenvolvimento

Estrutura Servers

Comissão APP Stores

PROPOSTA DE VALOR

Diversão

Jogos gratuitos

Recreação

Captação
De dados
Tráfego

Marketing
Propaganda
Influência

Pesquisa
Influência

RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR

Pessoal

App Store

Suporte
Email

Website

Newsletter

CANAIS

Internet

APP Store

CLIENTELA

Jogadores

Contratante

Instituições
Governa-
mentais

RENDA

Gratuito
Acesso de
dados

Pay per click
Propaganda
rede de add

Marketing
(Dados,
visualizações

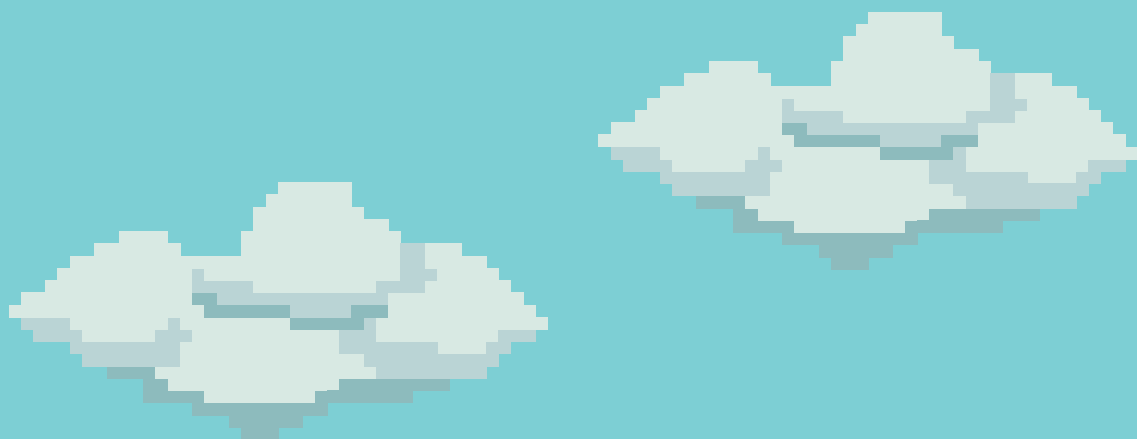
Editais

Contratação

Tráfego para
website

ID de talento
(recrutamen-
to)

Pesquisa
Governo e
influência
politica



0800 570 0800 | sebrae.com.br